

摩托雷神二：基本指令

請注意：在本章節中所說明的指令，都是以《摩托雷神二》遊戲的預設按鍵進行說明，如果你想針對自己使用的操作裝置進行修改，請參考本手冊第六頁有關「設定操作裝置」的章節。

動作	鍵盤	搖桿
加速	↑	按鈕1
向左/右轉	←/→	將搖桿往左/右扳
煞車	↓	按鈕2
Turbo/特技	空白鍵	按鈕3
進檔	Q	按鈕4
退檔	W	按鈕5
切換視角	F5	N/A
後視鏡	TAB	N/A

內容目次

為了詳細了解本遊戲與其他產品，請造訪美商藝電的網站：http://www.ea.com.tw。



設定遊戲

主選單

隨著《摩托雷神二》的片頭的介紹動畫結束之後，螢幕畫面上將出現遊戲的主選單，玩者們可以從這裡選擇開始遊戲、設定遊戲選項、或進入錦標賽/跑道編輯器。



叫出遊戲選項選單(OPTION，請參考第六頁有關「選項選單」的章節)

敲擊「離開」(EXIT)可以結束《摩托雷神二》的遊戲

以預設的選項開始遊戲(START)。

創造或修改一條自訂跑道或錦標賽賽程(請參考第十六頁有關「編輯器」的章節)。

選單控制方式

動作	鍵盤	滑鼠
高亮度顯示的選單項目	無	移動滑鼠游標
循環/切換高亮度項目	↑ ↓	左擊
高亮度顯示指令按鈕	無	移動滑鼠游標
啟動高亮度顯示指令按鈕	ENTER	左擊
結束	ESC	敲擊「上一頁」(BACK)或右擊
前往下一個畫面	ENTER	敲擊「確定」(OK)或敲擊高亮度項目

EA TIP 小提示： 這些控制方法適用於《摩 雷神二》遊戲中的所有選單，所以在這裡學會它們，然後應用到全部的地方。

開始遊戲

為了開始遊戲，請敲擊主選單上的「開始遊戲」(Start)選項，這時在螢幕上將出現「單人/連線」(Solo/Link)的選擇畫面。

「單人/連線」選擇畫面

➢ 選擇單機進行遊戲，或建立網路連線。

➢ 為了進行單人遊戲(SOLO)，請敲擊「單一電腦」圖示，接下來在螢幕上將出現玩者數目/困難度(Players/Difficulty)畫面。

➢ 為了建立一場連線遊戲，請敲擊「兩台電腦」圖示(請參考第十二頁有關連線遊戲的章節)，等你輸入自己的姓名，並敲擊「確定」(OK)之後，在螢幕上將出現通訊協定畫面。

玩者數目/困難度畫面

➢ 為了選擇參加遊戲的玩者數目，請在一顆頭盔、兩顆頭盔、三顆頭盔、四顆頭盔等圖示上敲擊，使它們以高亮度方式顯示；如果你想設定多玩者遊戲的話，請參考第十四頁的多玩者模式章節。

➢ 為了選擇困難度等級，請敲擊「簡單」(Easy)、「中等」(Medium)、「困難」(Hard)。

➢ 等設定結束之後，請敲擊適當的頭盔圖示，接下來在螢幕上將會出現「遊戲模式」(Play Mode)的畫面。



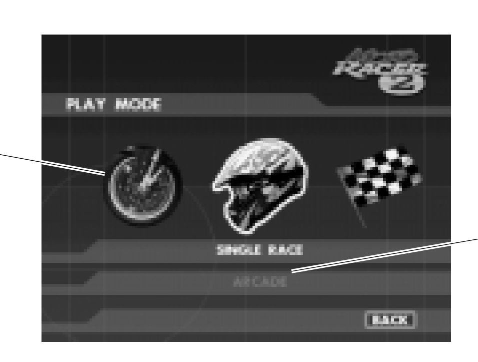
使合適的頭盔圖示以高亮度顯示，來選擇參加的玩者數目

敲擊以決定困難度等級



遊戲模式畫面

將想選擇的競賽類型，諸如練習賽(PRACTICE)、單一賽(SINGLE)、錦標賽(CHAMPIONSHIP)等，以高亮度方式顯示，為了取得進一步的資訊，請參考第八頁有關進行《摩托雷神二》的章節。



敲擊可切換「動作/模擬」(ARCADE / SIMULATION)等模式

➢在「動作」(Arcade)模式中，就已經提供了所有競賽可進行的動作，不過在模擬模式中，藉由加入真實世界中對摩托車所產生的影響，企圖提供更高的真實度。

➢等設定結束之後，請敲擊選擇競賽類型的圖示，接下來在螢幕上將會出現「選擇跑道」的畫面。

請注意：在錦標賽模式中，將出現「選擇錦標賽」的畫面。

跑道與天候選擇畫面



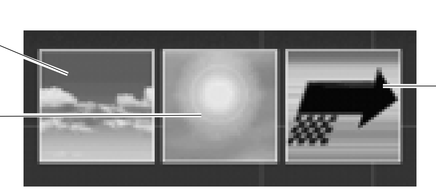
➢為了選擇跑道(僅適用於練習賽與單一賽)，請敲擊自己喜歡的跑道。

➢為了設定競賽圈數，請在兩圈到六圈當中，選擇自己喜歡的圈數(如果是練習賽的話，可以設定為一到六圈)。

➢為了調整跑道的天候狀態，請敲擊相對應的欄位。

選擇白天、晚上、或濃霧等競賽時刻

選擇天氣狀態，包括晴朗、下雨、下雪、無



選擇競賽方向，包括正常、反轉、或鏡映

請注意：並非所有的天候狀態都適用於所有的跑道(例如在亞瑪遜河下雪，或在撒哈拉沙漠下雨)。

請注意：只有在贏得超級機車錦標賽之後，才能選擇將跑道反轉；也只有贏得越野機車(Moto X)錦標賽之後，才能選擇駕駛鏡映跑道。

請注意：在錦標賽模式中，只有利用錦標賽編輯器，才能調整跑道與天候狀態。

➢等選好喜歡的跑道與天候狀態之後，敲擊「確定」(OK)鈕，便可在螢幕上叫出選擇摩托車的畫面。

機車選擇畫面

《摩托雷神二》分別針對每一種競賽模式，提供了八部獨特的機車，每部機車各有其優缺點，而主要分成四大項目：加速力(Acceleration)、最高極速(Maximum)、抓地力(Grip)、煞車系統(Brakes)。

.

是否能越快煞車的能力

是否能緊抓跑道的能力

最高速度

是否能快速啟動的能力

摩托車畫面

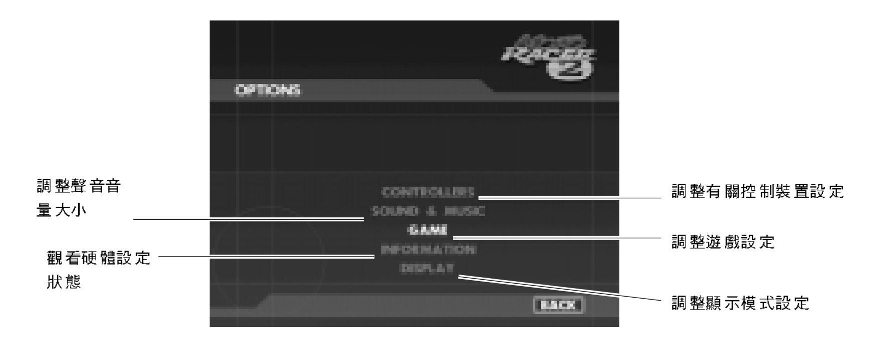


打檔方式選擇畫面

➢為了選擇「自動打檔」(Automatic)或「手動打檔」(Manual，你必須自己隨時以手動方式切換檔速)等變速方式，請敲擊「自動打檔」(Automatic)或「手動打檔」(Manual)；接下來競賽便將開始。

選項選單

➢為了叫出選項選單，請在主選單當中，敲擊「選項」(Options)。

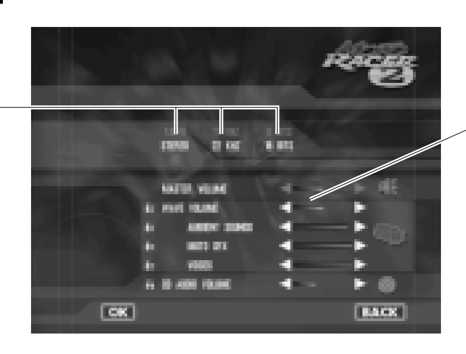


控制裝置設定畫面

在控制裝置的設定畫面中，將顯示玩者一到玩者四等人，有關控制裝置的設定。

➢為了改變控制鈕或按鍵，請敲擊你想改變的動作，然後按下你希望使用的新控制鈕或按鍵。

聲音與音樂畫面



主音量(Master Volume)	設定遊戲中的主音量大小
Wave音量(Wave Volume)	設定遊戲中音效的音量大小
四周聲響(Ambient Sounds)	背景音效
機車特效(Moto Sfx)	引擎聲
語音(voicws)	播報員的語音
CD音源音量(CD Audio Volume)	設定音樂的音量大小

遊戲設定畫面

對手數目(Number of Opppnents)	選擇對手的數目：8名、12名或24名。
模式(Mode)	選擇競賽模式：動作(Arcade)或模擬(Simulation)。
困難度(Difficulty)	在三種困難度等級中進行選擇：簡單(Easy)、中等(Medium)、困難(Hard)。
更新交談層資料的延遲時間(Sessions Refresh Delay)	在多玩者模式競賽中，選擇多久更新一次有關所存在交談層的資料列表。
設定連結回應時間的延遲(Connection Time-Out Delay)	在多玩者模式競賽中，選擇在建立連線前，可以等待多久時間來等待回應。

資訊畫面

在資訊畫面中，將顯示你目前電腦的硬體配備狀態。

顯示模式設定畫面

顯示器控制方式(Display Controller)	選擇使用自己的主要顯示驅動程式(Primary Display Driver)或次要顯示驅動程式(Secondary Video Driver)。
視窗模式解析度(Windows Mode Resolution)	選擇最適當的解析度模式。
全螢幕模式解析度(Full Screen Mode Resolution)	選擇最適當的解析度模式。
精細程度(Detail Level)	選擇在遊戲中將顯示出來的精細程度：非常低(Very Low)、低(Low)、中等(Medium)、高(High)、非常高(Very High)。



進行《摩　雷神二》

遊戲模式

針對單一玩者模式，《摩托雷神二》提供了三種獨特的競賽模式：

練習賽(Pratice)	用自己的方式學習該如何在這些跑道上跑出佳績，或者在「計時賽」(Time Attack)模式中，跟時間挑戰。
單一賽(Single Race)	自己選擇一條喜歡的跑道，然後面對23名由電腦控制的對手。
錦標賽(Championship)	這可是整個遊戲中的精華部分，你可以在大街上競賽、可以在泥土路上競賽、或者以混合方式在不同的跑道上競賽；你可以隨時紀錄錦標賽的比賽狀態，以便日後繼續進行。

練習賽

在練習賽模式中，你可以在任何一個自己選擇的跑道中，磨練自己的駕駛技能(請參考第四頁「跑道與天候選擇畫面」的章節)。針對形形色色不同的跑道與機車，這是一個可以拿來體會它們之間細微不同處的理想場所。

計時賽

在啟動計時賽的模式中，每當你完成一個跑道時，電腦都會自動將你競賽的狀況紀錄下來，而當你下一次繼續在之前曾經完成過的跑道上奔馳時，電腦就會顯示一輛“幽靈”摩托車，重現你曾經跑出的最佳紀錄；而在每一次練習之後，電腦會自動將優勝者的狀態紀錄下來。

➢為了切換啟動或關閉，請在選擇跑道的畫面中，敲擊「計時賽」(Time Attack)的選項，不過該模式僅適用於某些特定的圈數(Laps)，而且將隨著跑道的尺寸大小而改變。

請注意：你不會跟幽靈摩托車發生衝撞的。

單一賽

單一賽模式是個可以在自己喜歡的跑道上，跟一些好對手們展開競賽的好地方(不管是人類還是電腦)，只要選擇跑道(請參考第四頁「跑道與天候選擇畫面」的章節)，然後向對手挑戰即可；這可以當作是在進行錦標賽前的暖身訓練。

錦標賽

錦標賽是用來區分新手與老鳥的最佳選擇，為了贏得全部的優勝，在八種競賽的跑道中，你必須累積贏得最多的點數，而這些賽程的圈數與天候狀況都是固定的。

錦標賽聯盟



在錦標賽中已經完成的競賽數

敲擊「重設錦標賽」(RESET CHAMPIONSHIP)來清除已儲存的錦標賽進度

總結來說，一共提供了五種錦標賽聯盟供大家展開挑戰：

超級機車錦標賽(Super Bike Championship)	由八條超級機車的跑道所組成。
越野機車錦標賽(Moto X Championship)	由八條越野機車的跑道所組成。
二元運動錦標賽(Dual Sport Championship)	由四條超級機車跑道與四條越野機車跑道所混合組成。
自訂錦標賽(Custom Championship)	玩者們可以自行決定跑道的錦標賽(請參考第十六頁有關錦標賽編輯器的章節)。
終極錦標賽(Ultimate Championship)	包括八條最具挑戰性跑道的賽程。

請注意：只有在分別以第一名的表現，贏得超級機車錦標賽、越野機車錦標賽與二元運動錦標賽之後，才能向終極錦標賽挑戰。

請注意：在錦標賽模式中，每當你完成一條跑道的賽程之後，電腦便會自動將結果紀錄下來。



駕駛方式

無論你喜歡超級機車的速度感，還是越野機車的刺激感，《摩托雷神二》都有你想要的一切。

➢為了啟動渦輪增壓裝置(Turbo)，並全速前進，請按下鍵盤上的空白鍵，不過若當騎著越野機車駛過跳台時按下空白鍵，則可以施展特技跳躍。

請注意：在使用渦輪增壓(Turbo)時請特別注意——你的機車將有如脫韁猛獸，而且以單輪行駛時將更難控制。

當你撞上牆壁或其他機車，因而摔落地面時，將從機車倒地的位置重新開始，繼續比賽。

顯示模式

你可以在競賽中，隨時檢視以下項目所提供的資訊。



圈數計數器(Lap)	目前正進行的圈數，總共將進行的圈數，以及你締造的最佳成績(只有當你曾經完成過本跑道時才會顯示)。
單圈最佳紀錄(Best Lap)	以最短時間完成本跑道的紀錄。
剩餘時間(Time)	在到達下一個檢查點之前，還可使用的時間多寡，而當計時器從進入倒數十秒的階段時，剩下的時間將以閃爍方式表現；等每次到達檢查點之後，將視該檢查點而增加數目不等的時間(本項目僅適用於單玩者競賽的動作模式)。
名次(Position)	你跟競爭者在目前跑道中的相關排名。
地圖(Map)	整個跑道的鳥瞰圖。紅色的圓圈顯示了你目前的位置，而黃色的圓圈則指出競爭者的位置，至於紅色靜止不動的記號，則是起點/終點線，藍色靜止不動的記號，則是各檢查點。
儀器(Instruments)	轉速計、時速計、檔數指示器、與換檔指示器。

檢查點

在《摩托雷神二》的競賽當中，每條跑道都有數量不等的檢查點(Checkpoints)；當競賽開始時，《摩托雷神二》會根據困難度的設定，而指示玩家有多少時間可以使用，只有在時間用完前到達下一個檢查點，才能繼續比賽，否則只有被迫結束遊戲，而當你到達檢查點之後，將獲得額外的時間，以便能繼續往下一個檢查點前進。

遊戲結束

如果在你到達下一個指定的檢查點前，已經用完了全部的時間，你將被取消繼續進行比賽的資格，同時在螢幕上將出現「時間到」(Time Out)的書面，並顯示詢問你是否將繼續競賽的選項，如果你不想繼續競賽的話，接下來便會在螢幕上出現「最佳表現」(Best Time)的書面。

暫停遊戲/結束賽程

➢為了暫停競賽的進行，請按下ESC鍵，在螢幕上將出現遊戲中選項選單。

➢如果想重新啟動競賽的話，可以敲擊「重新開始」(Restart)。

➢如果想結束競賽的話，可以敲擊「結束競賽」(Quit Race)，並選擇「是」(Yes)。

➢如果想查看所選用的顯示選項，可以敲擊「顯示模式選單」(Display Menu)。

➢如果想查看所選用的聲音選項，可以敲擊「聲音模式選單」(Sound Menu)。

➢如果想繼續遊戲的話，可以敲擊「繼續競賽」(Continue Race)或按下ESC鍵。



競賽後

在每場競賽之後，《摩托雷神二》都會顯示你最後拿到的名次。

重播(REPLAY)

➢ 在每場競賽之後，《摩托雷神二》也提供了重播你競賽表現的功能(不適用於多玩者競賽模式)。要看重播畫面時，請敲擊「是」(Yes)。

❒ 在重播的過程中，可以按下ESC鍵暫停，這時在螢幕上將出現重播選單，包括了以下項目：重新開始競賽(Restart Race)、結束競賽(Quit Race)、顯示模式選單(Display Menu)、聲音模式選單(Sound Menu)、或繼續重播(Continue Replay)。

在單一賽模式中，想跳過重播畫面的話：

1. 敲擊「否」(No)，接下來將在螢幕上出現「遊戲中選項選單」。
2. 敲擊「重新開始競賽」(Restart Race)以便再度進行競賽，或敲擊「結束競賽」(Quit Race)，以便離開該選單，進入最佳表現畫面。

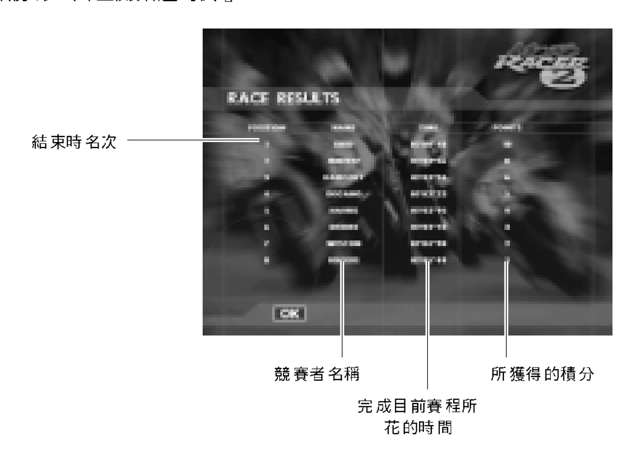
在錦標賽模式中，想跳過重播畫面的話：

1.敲擊「否」(No)，接下來將在螢幕上出現「競賽結果」(Race Result)畫面。

競賽結果畫面

一旦完成了一場錦標賽競賽之後，螢幕上便將出現競賽結果畫面。

『圖片說明，由左開始逆時針』



3積分將按照結束時，競賽者所獲得的名次而決定。

結束時名次	所獲得積分
第一名	10
第二名	8
第三名	6
第四名	5
第五名	4
第六名	3
第七名	2
第八名	1
第九名與以後	0

累計積分畫面

在累計積分畫面中，顯示了在目前錦標賽中，各玩者與電腦對手的累計積分狀態，所得的分數是將到目前為止，所有完成的錦標賽程累加而來。

請注意：競賽結果畫面與累計積分畫面只會在錦標賽模式中顯示。

最佳表現畫面

假如你打破了某跑道單圈的最短時間紀錄，或者完成競賽的時間，可以排入前五名的時候，就可以把自己的名字列入該跑道的最佳表現畫面當中。



請注意：「最佳表現」僅會在進行錦標賽模式的過程中進行儲存。



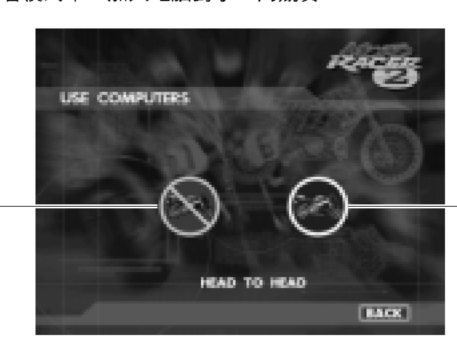
多玩者模式

針對兩名玩者共用一台電腦，《摩托雷神二》提供了水平或垂直切割電腦螢幕等方式，而針對四名玩者共用一電腦，也提供了將電腦螢幕四等分的競賽模式。

➢ 為了進行多玩者模式的競賽，請在「選擇玩者數目/困難度」畫面中，選擇兩名、三名或四名玩者，接下來在螢幕上將出現「使用電腦對手」的畫面。

使用電腦對手畫面

選擇你是否希望在多玩者模式中，加入電腦對手一同競賽。



以沒有電腦對手的方式展開競賽

跟電腦對手一同展開競賽

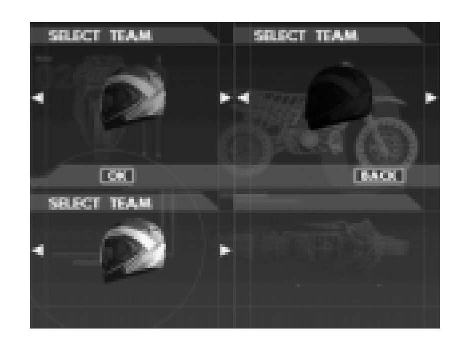
➢ 在選擇競賽選項之後，請敲擊「確定」(OK)以叫出「選擇遊戲模式」(Play Mode Select)畫面，接下來，請參考第三頁有關「開始遊戲」的章節。

請注意：在多玩者模式中，無法進行練習賽。

選擇隊伍

在多玩者模式中，擁有一個相當獨特的功能，就是「選擇隊伍」的選項，這可以讓你跟朋友結盟，以便向其他玩者挑戰。

➢ 為了選擇隊伍，請敲擊螢幕上的箭頭，以便在選擇隊伍畫面中切換各種顏色的頭盔，然後敲擊自己喜歡的頭盔，而所有選擇相同頭盔的玩家，便將組成一個隊伍。



請注意：這項選擇隊伍的功能僅適用於三或四名玩者的模式。

隊伍排名

在錦標賽模式中，假如組成了任何隊伍進行競賽，在個人累計積分畫面之後，還將出現有關隊伍累計積分排名的畫面，在該畫面中將顯示每一個隊伍目前在錦標賽中所獲得的累計積分。

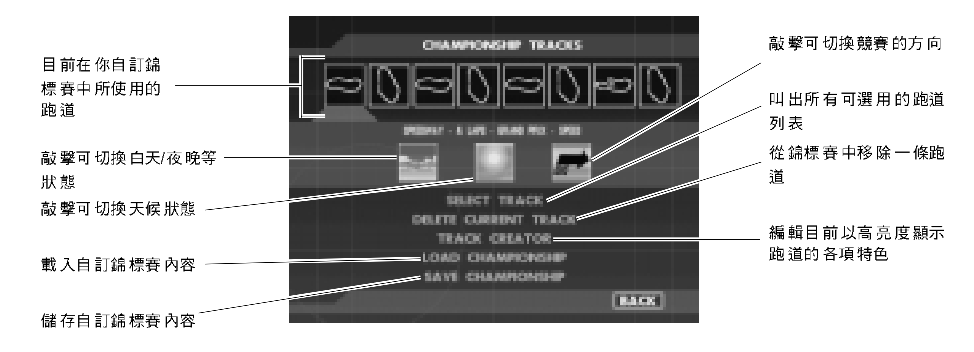


編輯器

錦標賽編輯器

透過錦標賽編輯器，各位玩家可以創造出終極的競賽賽程。一開始玩家們就有八條跑道，以便組成自訂的錦標賽，接下來，你更可以用遊戲中的任何跑到來展開替代，以便打造自己夢想中的超級錦標賽。

在錦標賽編輯器畫面中，顯示了每個錦標賽中所使用跑道與天候狀態的完整列表。



為了在你自訂的錦標賽中，取代其中一條跑道：

1. 敲擊你想從自己錦標賽中移除的跑道。
2. 上下捲動跑道列表，並敲擊你想加入自訂錦標賽當中的跑道。

儲存與載入自訂的錦標賽

載入自訂錦標賽內容

1. 在編輯器畫面中敲擊「載入自訂錦標賽內容」(Load Championship)，在螢幕上將出現「載入自訂錦標賽內容」的畫面。
2. 將想載入的進度檔案以高亮度方式顯示。
3. 敲擊「確定」(OK)鈕，在編輯器畫面上將出現該存檔的跑道資料。

儲存自訂錦標賽內容

1. 在編輯器畫面中敲擊「載入自訂錦標賽內容」(Load Championship)，在螢幕上將出現「載入自訂錦標賽內容」的畫面。
2. 輸入一個方便你了解該存檔內容的名稱，然後敲擊「確定」(OK)鈕即可。

跑道創造機

透過「跑道創造機」(Track Creator)，玩家們可以替已選定的跑道，自訂新藍圖。

『圖片說明，由左上逆時針』

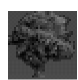


使用工具列

在跑道製造機的工具列當中，包括了所有可以用來修改跑道的選項。

➣為了啟動工具列上的工具，請敲擊該項目。

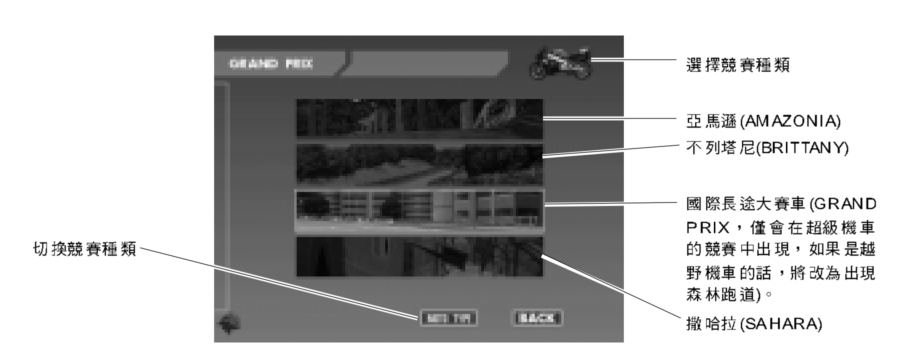
選擇主題



藉由這項「選擇主題」工具，你可以替自己的跑道設定一項主題，敲擊該項目可叫出「主題選擇畫面」。

在主題選擇畫面中，玩家們可以選擇跑道的基本設定，並選擇競賽種類(超級機車或越野機車)。





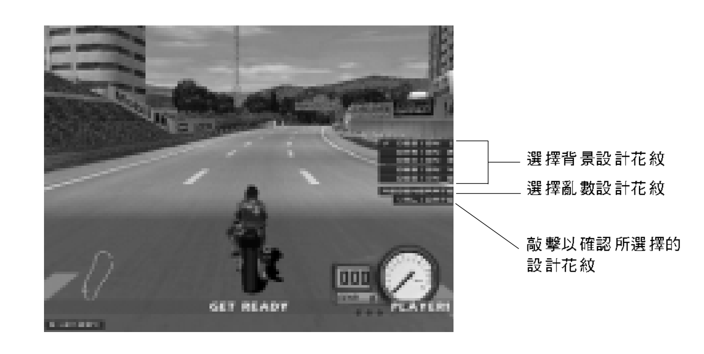
測試你的跑道





藉由這項「試跑一下」工具，你可以在暫不儲存的情況下，試跑一下自己設計的跑道，以便在可以繼續修改的狀態下，進行細部最佳化的微調工作，你也可以用這項工具來改變跑道賽程的背景景色。

➢為了進行試跑，請敲擊「試跑一下」工具，然後選擇「是」(Yes)，接下來便會在螢幕上出現「跑道測試」畫面。



調整跑道的高度



藉由這項「增加土堆」工具，你可以在跑道上增加一個或兩個跳台，而且弄平某塊特定區域。敲擊該工具便可叫出「增加土堆」畫面。

切換所選擇的區塊指示器，以便選擇新的一段跑道區塊

縮放工具

旋轉/傾斜工具

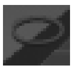
BACK

為了加入一個跳台、兩個跳台、或推平跑道區段：

1. 將你想替代的跑道以高亮度方式顯示。
2. 敲擊選擇區塊指示器，以便切換成一個跳台(Single Jump)、兩個跳台(Double Jump)、或推平跑道(Flat)等圖示，在跑道上便會出現新的區塊。



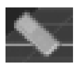
開始一條新跑道



藉由這項「開始新跑道」工具，你可以將之前的修改全部取消，然後從一片空白或完全平坦的跑道，重新開始設計。

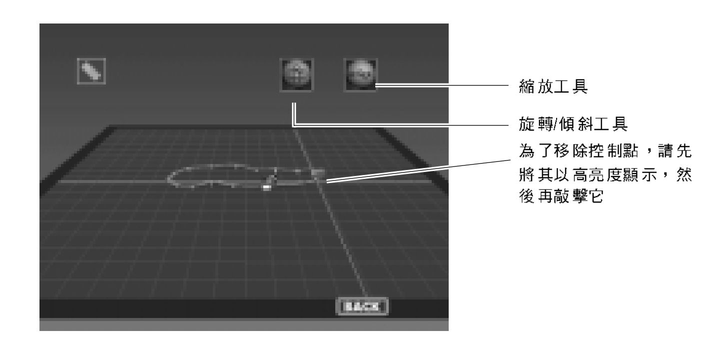
➢ 為了完全從頭開始設計一條新跑道，請敲擊「開始新跑道」(Start a New Track)工具圖示，然後選擇「是」(Yes)。

移除控制點



這項「移除控制點」工具，可以用在刪除跑道的一個區塊上。請敲擊該工具以叫出「移除控制點」畫面。

➢ 敲擊該工具可以叫出「移除控制點」畫面。

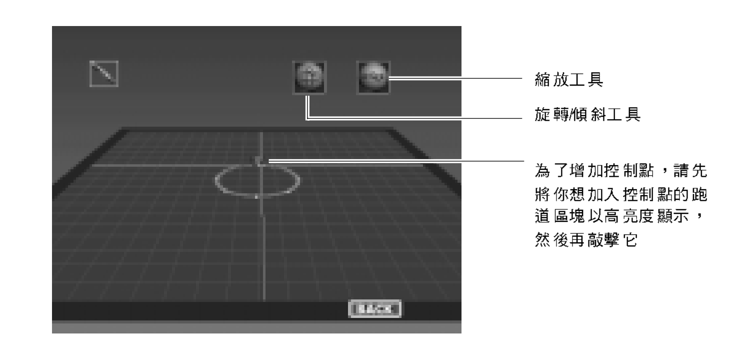


增加控制點



藉由這項「增加控制點」工具，你可以在跑道上，插入一段新的區塊。

➢ 敲擊該工具可以叫出「增加控制點」畫面。



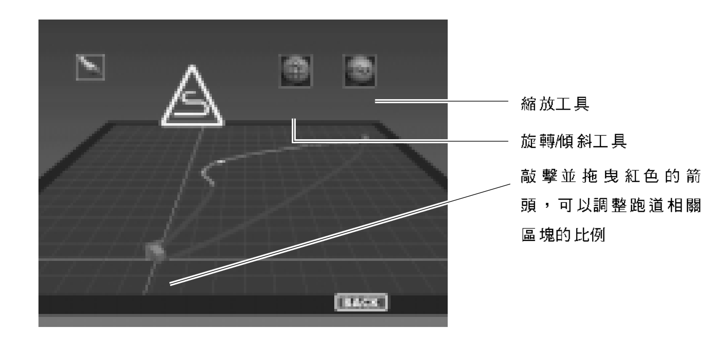
請注意：跑道的總長度不能超過2.23英哩，或超過40個以上的控制點。

移動控制點



藉由這項「移動控制點」工具，你可以在跑道上移動控制點，並拉長或縮短跑道的區塊。

➢ 敲擊該工具可以叫出「移動控制點」畫面。



請注意：當出現紅色警告圖示時，表示你的跑道設計有問題，你必須在完成跑道前，找出並清除所有的問題發生原因，一般來說，增加一個放在適當位置的控制點，通常有助於使急轉彎的路段變得和緩一些。



額外的工具

除了上面提供的工具之外，在跑道製造機的畫面中，你還可以找到兩個對你的工作相當有幫助的工具。



這個旋轉/傾斜工具，可以讓你旋轉或調整跑道藍圖的角度，以便提供更佳的視覺觀點。

➢ 為了旋轉跑道，請敲擊該工具圖示，並按住滑鼠左鍵不放，將滑鼠往左右移動。

➢ 為了使跑道傾斜，請敲擊該工具圖示，並按住滑鼠左鍵不放，將滑鼠往上下移動。



這個縮放工具，可以讓你將攝影機拉近或拉遠。

➢ 為了縮小地圖顯示比例，請敲擊該工具圖示，並按住滑鼠左鍵不放，將滑鼠往前移動。

➢ 為了放大地圖顯示比例，請敲擊該工具圖示，並按住滑鼠左鍵不放，將滑鼠往後移動。

請注意：旋轉/傾斜工具與縮放工具，只會出現在增加土堆、移除控制點、增加控制點、移動控制點等畫面中出現。

連線遊戲

透過「連線遊戲」(Link Play)的功能，各位玩家可以透過許多不同的連線通訊協定，向更多的對手挑戰！針對許多一同競賽的玩家，在每名玩者的電腦上，都必須在進行遊戲前，採用「典型」或更高的安裝類型來安裝《摩托雷神二》，除此之外，在負責傳送交談層資料的伺服器上，必須將《摩托雷神二》的遊戲光碟放入該主機的光碟機當中。

➢ 為了展開連線對戰，請在「單人/連線」(Solo/Link)畫面中，敲擊「連線」選項，然後輸入代表自己的姓名，並敲擊「確定」(OK)，這時在螢幕上將出現「通訊協定」的畫面。

選擇通訊協定

在通訊協定畫面中，玩家們可以選擇想採用的通訊協定，在任何情況下，都會由一名玩家擔任伺服端(Host，Server)，其他的則都是客戶端(Client)，並只有伺服端的玩家可以決定遊戲選項。

➢ 為了建立連線，請敲擊想選擇的通訊協定，並根據螢幕上指示一步一步進行。.

IPX連線(IPX Connection)

這個通訊協定通常適用於採用乙太網路(Ethernet)的區域網路當中，為了使用本選項，每部電腦都必須配備與IPX相容的網路卡與驅動程式。使用IPX進行連線時，在每一個交談層最多允許四名玩家同時進行遊戲。

網際網路TCP/IP連線(INTERNET TCP/IP CONNECTION)

當你選擇本選項時，《摩托雷神二》將詢問你想建立連線的伺服端IP位址。

➢ 如果在遊戲進行過程中，伺服端斷線了，《摩托雷神二》會自動指定另一名玩家為新的伺服端，然而原先指定的IP位址卻不會改變。使用TCP/IP進行連線時，最多允許八名玩家同時進行遊戲。

數據機連線(Modem Connection)

兩名玩家可以透過數據機建立連線，展開兩名玩者的競賽。

當玩家們選擇採用數據機連線(Modem)之後，其中一名玩家必須選擇「撥號」(Dial)，而另一名必須選擇「應答」(Answer)，而負責應答的電腦將擔任主站台的角色。

串聯埠連線(SERIAL CONNECTION)

這項通訊協定允許兩名玩家，藉由虛擬數據機纜線連接兩台電腦，直接進行遊戲。當你選擇使用本通訊協定時，必須以較慢的電腦為主指定幾項連線特性，而且在伺服端與客戶端都必須採用完全相同的設定。

熱鍵指令

結束	ESC
切換視窗/全螢幕	ALT+Enter
尾視鏡	TAB
增加/降低螢幕解析度	F2/F3
切換16/9模式開關	F4
改變駕駛觀點	F5
改變時速計模式	F7
改變地圖顯示模式	F9
叫出音效模式選單	F11
叫出顯示模式選單	F12
切換語音開關	Ctrl+V





工作人員

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Directed by: Paul Cuisset

Project Manager: Philippe Chastel

Art Director: Thierry Perreau

Project Coordinator: Thierry Gaerthner

Programmers: Benoist Aron, Patrick Bricout, Philippe Chastel, Nicolas Perret, Alain Ramond, Alain Tinarrage

3D Tools: Patrick Bricout, Philippe Chastel

Additional Tools: Paul Cuisset, Nicolas Perret

Track 3D Artwork and Creation: Laurent Franchet, Hervé Gaerthner

3D Bikes Artwork: Laurent Franchet, Hervé Gaerthner, Denis Mercier, Frédéric Michel

Track Shape Design: Thierry Perreau

Packaging Design (European version): Thierry Perreau

Game Tuning: Paul Cuisset, Frédéric Pierrat, Alain Ramond

Lead Tester: Frédéric Pierrat

Testers: Moussa Legrain, Cécile Farneault, Rafi Messant, Gauthier Hamon

French Consultants Manager: Philippe Delamarre

Legal and Business Affairs: Marie-Pierre Meyrignac

Motorbike Technical Consultant: Philippe Mornerel

Sound Effects: Innerwaves

Voice talent: Christian Erickson

PC Manual: Knockin' Boots Prod.

Press Relations: Victor Perez Communication

In-game Advertising Manager: CNM (Communication and New Media), Philippe Seban (phseban@compuserve.com)

Special Thanks: Yamaha Motor France S.A.: Pascal Acquaviva, Eric Diamant-Berger, Peggy Bernardon, Yamaha Motor Europe N.V.: Line Jarvis

EA NORTH AMERICA

Executive in Charge of Production: Rob Martyn

Producer: Dave Davis

Associate Producer: Rich Rogers

Assistant Producers: Andy Derber

Director of Technology: Colin "Bozz" Boswell

Product Marketing Manager: Chris Lindner

Product Manager: David Zemke

Public Relations: Jeane Wong

Documentation: Anthony Lynch

Documentation Layout: Corinne Mah

Test Manager: Frank Vigil

Lead Tester: Owen Nelson

Testers: Myka "Mad Mac" Macaraeg, Keith Meyer, Sean Blair, Zir-Paul Macaraeg, Phil Hinkle, Stephen Cohrs, Duane Gundrum, Minkz Ngo

Studio Operations: Paulette Doudell

Quality Assurance Supervisor: Joel Knutson

Quality Assurance: Daniel Hiatt, Benjamin Crick, Jamil Dawsari, Gabriel Gils Carbo, Bobby Joe, Anatol Somerville

Special Thanks To: Brooke Harris, Joe Keene, Luc Barthelet, Erica Yemi, Jerris Mungai, Christine McGavran, Michel Cassius, Andrew Phillips, Scott Zimbler, Mike Quigley, Frank Gibeau, John McKnight (wwwMxworld.com), Brian Booth (Pro Circuit), Brian Weston (Arai Helmets), Joe Degano (Bel-Ray), Mike Lawson, Kenneth Wilson, Russell Stratton (www.motoradio.com), MikeeeP (www.freshdirt.com), Ken Zarifes, Gary Rogers, Matt Raver, Scott Steffen, Mike and Randy Kidd (wwwarenacross.com), Clive Downie, Serdar Copur

Intro Sequence: Mondo Media, Peter Hermann, Melissa Kangeter

Certain footage: (c) Fusion Films

Additional Music Supplied By: Bottom Dawg (Rupert Estanislao, Steve Cohrs, Mike Witt, Rob Ivey) & The Have-Nots (Mike Leon, Mike Lawson, Jamie Meurer, Rob Ivey)

EA EUROPE

Label Management: Andrew Phillips

Product Management: Darryl Still

Studio Operations: Steve Fitton

Documentation Management: Anita K. Legg

Localization Management: Sonia Yazmadjian

Music by Bottomdawg and The Have-Nots.

Bottomdawg is composed of Rob Ivey, Steve Cohrs, Rupert Estanislao, and Mike Whitt. Based in Vallejo, CA, they've been together for a year, and have been performing live to a growing fan base. They are on the verge of releasing a limited edition 7" record as well.

The Have-Nots are from Vallejo, California. You can catch band members: Mike Leon, Jamie Meurer, Mike Lawson, and Rob Ivey at live performances in the Bay Area. While The Have-Nots do not yet have a commercial recording, several DIY recordings are available.

You can visit them on the web at: **http://www.geocities.com/sunsetstrip/alley/9076** or write to:

Bottomdawg c/o Tightwad Records P.O. Box 5218 Concord, CA 94524	The Have-Nots c/o Tightwad Records P.O. Box 5218 Concord, CA 94524

Need Technical Support? Please see the enclosed Reference Card for technical support information.

Need Gameplay Help? Call EA's HINTS & INFORMATION HOTLINE for recorded hints, tips, and passwords 24 hours a day, 7 days a week!

In the US, dial 900-288-HINT (4468). 95c per minute.
In CANADA, dial 900-451-4873. $1.15 (Canadian) per minute.

If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling. Hotline requires a touch-tone telephone. Call length determined by user; average length is four minutes. Messages subject to change without notice.